

El sudor de la pantalla

Trabajo fin de grado
Alejandro Martín Romero

Tutorizado por
Javier Garcerá
BBAA, Málaga
2014-2015

Índice

Páginas

1	Resumen y palabras clave	3
2	Investigación teórica conceptual	4
2.1	El reflejo de la pantalla	4
2.2	La interacción tecnológica	6
2.3	La dicotomía del hombre posmoderno: la pantalla como solución	9
3	Trabajos previos	14
4	Descripción de los procesos de investigación plástica	15
5	Referentes pictóricos	22
6	Cronograma	28
7	Presupuesto	29
8	Conclusiones	30
9	Referentes bibliográficos	31
9.1	Monografía	31
9.2	Sitios webs	32
10	Anexo	34

1. Resumen y palabras clave

Este Trabajo Fin de Grado tiene como finalidad el desarrollo de una serie de pinturas fruto de una reflexión en torno a los diferentes comportamientos que se dan en la Red, concretamente los que conciernen a la posibilidad de exhibición que ofrece el medio digital en cuanto a la relación entre individuo y pantalla. Consiste, pues, en elaborar pictóricamente imágenes extraídas de capturas de pantalla que abren nuevos territorios de lo íntimo y alternativas inexploradas de interacción a distancia, antes inimaginables; la intimación en vivo con otras personas está siendo sustituida por la frialdad de los media a través de una webcam en un gesto narcisista, terminando por deformar y cosificar al individuo observado.

En definitiva, se trata de explorar desde el ámbito de la pintura esa geografía de la subjetividad posmoderna en lo que se refiere a su pulsión más íntima, es decir, en lo relacionado con la dimensión de lo sexual de un individuo social marcado por el ideal de la abundancia y la continua innovación, que cree dominar sus impulsos a través de las nuevas tecnologías, a la vez que su descontento va en aumento por no poder satisfacer las demandas de placer canonizadas por una sociedad cada vez más exigente, acelerada y desnaturalizada.

La investigación nos plantea la cuestión de hasta qué punto en la sociedad de la hiperinformación, y en el caso concreto de la sexualidad, la tecnología nos acerca a la persona que habita al otro lado de la pantalla o nos separa de ella produciendo un ensimismamiento de soledad en el que el “Eros”, debilitado, huye del otro, incapaz de comunicarse con él.

Palabras clave: pintura, internet, relaciones interpersonales, cibersexo, espacios, luz de la pantalla, conflicto, soledad, incomunicación.

2. Investigación teórica conceptual

2.1 El reflejo de la pantalla

El uso de las nuevas tecnologías ha instaurado nuevas formas de socialización en la actualidad dado que la forma de relacionarnos a través de los mass-media está transformando la privacidad tradicional del contacto bilateral. En este contexto, el interés por la figura humana y su representación pictórica nos lleva a la reflexión sobre la interacción del ser humano con la pantalla de los diversos dispositivos electrónicos, sean ordenadores, móviles o tabletas. Estos han sustituido el reflejo de un espejo convencional relegado por un medio tecnológico más avanzado.

Según Marshal McLuhan y Jean Baudrillard¹, las relaciones que hemos creado con los medios tecnológicos pueden entenderse a través de una relectura metafórica del mito de Narciso que, como ya sabemos, cuenta la historia de un joven que al verse en el agua se enamoró de su propia imagen y se ahogó persiguiendo el objeto de su deseo. Según los autores, la pantalla del ordenador es hoy el agua donde los Narcisos contemporáneos se reflejan, existiendo una diferencia entre el medio natural y el tecnológico que radica en las posibilidades de interacción que este último proporciona: un juego que permite interactuar para proyectar el efecto y la dimensión de nuestra presencia.

En el siglo XVI, el Parmigianino pintó un autorretrato simulando su propio reflejo en un espejo convexo. Su objetivo principal quizá fuera una demostración de pericia técnica pero nos interesa especialmente esta imagen, el ángulo desde el que se exhibe y su deformidad porque ofrece unas características formales que nos recuerdan a esas imágenes procedentes de la virtualidad de la mirilla del siglo XXI, es decir, de la webcam.



Parmigianino, óleo sobre tabla, diámetro de 24 cm., Kunsthistorisches, Museum Viena

¹ La interpretación de Marshal McLuhan sobre el mito de Narciso aparece también en su libro *Pantalla total*, donde el autor trata de alertar contra los peligros de las ilusiones generadas por los medios de comunicación en el incremento de espacios virtuales y de simulación.

El ser humano se relaciona actualmente a través de los medios de comunicación de la globalización y debido a la velocidad de sus comunicaciones amplía su cerco social en una constante transformación de la interconexión mundial más tecnológica. Aún sabiendo que las teorías de McLuhan nacieron y se refirieron a otro momento tecnológico mucho más limitado, su estudio es pertinente porque sus ideas siguen teniendo vigencia respecto a la realidad contemporánea. Así, el autor apunta:

Toda tecnología tiende a crear un nuevo mundo circundante para el hombre [...]. Los medios electrónicos están en continua evolución adaptada a una aldea global².

La comprensión de la tecnología como elemento transformador de lo social en torno a una aldea común cuyos avances tecnológicos lograrían que sus habitantes empezaran a conocerse y a comunicarse de manera instantánea y directa nos sirve aún como imagen metafórica del tejido que está conformando Internet: ese terreno en el que una compleja red interactiva ha llegado a tocar y desvirtuar el mismo cuerpo, consiguiendo difuminar la distancia entre lo público y lo privado.

Teniendo en cuenta las posibilidades que ofrece esta tecnología que incita a mirar en cualquier momento y sirve de puente para saciar nuestra sed de contacto y de evasión de la soledad, Sherry Turkle, psicóloga del Massachusetts Institute of Technology, sugiere que nuestra forma de relacionarnos con los otros a través de teléfonos inteligentes y ordenadores tiene que cambiar si no queremos fracasar y aprovechar realmente el potencial que la tecnología nos ofrece.

De lo contrario, estamos perdidos. Cada vez esperamos más de la tecnología y menos de los humanos. Nos sentimos solos, nos asusta la intimidad. Estamos conectados constantemente. Nos da la sensación de estar en compañía sin tener que someternos a las exigencias de la amistad, alimentando más las relaciones que podemos controlar, las digitales [...] Tenemos que volver a aprender el valor de la soledad³.

² MacLuhan, Marshall: La galaxia Gutemberg : génesis del "Homo typographicus", (Pág. 32)

³ Turkle, Sherry según Celis, Barbara.

2.2 La interacción tecnológica

Se podría decir que un gran número de aplicaciones y plataformas de software han reconfigurado la sociedad adaptada a las exigencias de las nuevas tecnologías. Los sistemas diseñados para aumentar la conectividad están cambiando nuestra comprensión de los vínculos afectivos, de las relaciones personales y de nuestra intimidad. En la instalación de la humanidad en una actitud extremadamente sedentaria se alían dos grandes invenciones tecnológicas: la silla e Internet, pues ahora más que nunca expandimos nuestro territorio en posición sedente como ya lo hicimos -siglos atrás- cuando dejamos de ser nómadas.

En la historia de la humanidad, los descubrimientos antes de ser aceptados han sido recibidos con recelo y con auténtico temor, desde Sócrates que temió que el uso de la escritura hiciera a los hombres abandonar su memoria hasta Charles Baudelaire que en 1859 atacó la aparición de la fotografía por considerarla opuesta a la creación artística. Este temor a toda incorporación tecnológica es mencionado por Gubern Román, en *El Eros Electrónico*:

[...] cada novedad tecnológica en el ámbito de la comunicación suscitó temores y resistencias neofóbicas, a veces exageradas y a veces perfectamente razonables⁴.

Internet ha eclipsado las técnicas anteriores y sobrepasado las expectativas creando un medio con espacio para todos simultáneamente que, a pesar de ser reciente su incorporación, es un instrumento poderoso con el que interactúa gran parte de la población. Entre 1965 y 1966, los primeros ordenadores eran incapaces de comunicarse entre sí y a partir de 1969 los ordenadores comienzan a dialogar gracias a un protocolo común, aunque no comenzarán a popularizarse hasta 1992, cuando se desarrolla una interfaz que permite una navegación sencilla para el usuario. A partir de ese momento no ha dejado de perfeccionarse su capacidad y conectividad, dando lugar a una vida inimaginable sin estos dispositivos. De hecho forman parte de nosotros mismos, aparecen como un elemento más de nuestro ser, como una prótesis integrada en nuestro organismo, o aún más, en nuestra mente.

De hecho, la transmisión de datos cada vez es mayor: y las redes sociales son ya artículo de primera necesidad pues nos permiten hacer copias de nuestra entidad en función de nuestras

⁴ Gubern, Román. *El Eros Electrónico*. (Pág. 23)

intenciones, pudiendo llegar a conformar continuos y nuevos autorretratos. Jacques Lacan aludía a la *alienación*⁵ o pérdida de la identidad, como una idea ajena, externa, que ha sido conformada hacia nuestros semejantes y para nuestras vinculaciones con la esfera pública. Según el autor, se trataría de una identidad distribuida en nuestro ámbito social según las facetas de la vida que se quieran mostrar. Así tenemos hoy un perfil público, un perfil profesional, un perfil familiar, un perfil íntimo que poco o nada pueden tener en común y que hemos diseñado únicamente para intentar saciar los deseos de un ego insaciable; todo un ejercicio narcisista que supone tener que gestionar nuestras vidas, tomar la decisión de qué se quiere dar a conocer y qué se desea que no se refleje.

Así, en la Revista digital de Comunicación Social, Patricia Núñez-Gómez y otras, de la Universidad de la Laguna en el artículo *Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales*, expone:

*Las Tecnologías de la Información y la Comunicación hacen posible una utilización plena y expansiva del concepto que McLuhan definió para referirse al valor de los medios como extensiones de las capacidades humanas, y que otros autores, como Echeverría, han denominado, en el ámbito de la Red Universal Digital, como “protesicidad”, que consiste en ampliar sus sentidos, sus capacidades de cálculo, su memoria, sus capacidades de comunicación y que, unida a las propiedades de potencialidad, intangibilidad y ubicuidad de la Red, abren el camino hacia potentes prótesis integradas en los cuerpos y en su envoltura artificial*⁶.

Las posibilidades de desplazarnos por la Red ofrecen infinitos campos de conocimiento sin necesidad de moverse, invitan a viajar sin desplazarse, a la manera ya anunciada por Jardiel Poncela en *Eloísa está debajo de un almendro* que describe el viaje de Edgardo a San Sebastián desde la cama, sin moverse, con la ayuda de su criado Fermín; una conducta irrisoria y demente que en la actualidad puede tomarse como algo cotidiano. Insiste Lorenzo Silva en *Los relatos de viaje, una bitácora del no-viaje*:

Ahora es posible obtener no pocas de las experiencias del viaje tradicional, desde el descubrimiento de culturas ajenas hasta el conocimiento de gentes diversas, sin moverse del

⁵ Jacques Lacan propone una re-lectura de Freud y su descubrimiento del inconsciente, actualizando el psicoanálisis desde los aportes de la lingüística y la antropología.

⁶ Núñez-Gómez, Patricia. *Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales* (Pág. 7)

*sillón. La manifestación más notoria de este no viaje sería la navegación y la interacción a través de Internet, una realidad paralela o virtual que está adueñándose de una buena parte del tiempo y la conciencia de los habitantes de los países desarrollados*⁷.

Una webcam sustituye la mirada de la persona, es decir, no la realidad sino su representación, dando acceso a un espacio que no puede ser tocado. Frente a ella se nos sitúa en un espacio aislado protegido, cómodo, que nos separa de la representación. He aquí el sujeto posmoderno, que desea vivir más una experiencia personalizada que un real intercambio, atraído por conocer los límites de la pantalla; aislarse, en fin, *sin dejarse ver para poder ver-se* (y “conocer-se”)⁸, como usuario, a oscuras, aislado y en silencio, se entrega a ver al héroe en la representación. Un héroe desmitificado y cosificado, como sucede en el esperpento –héroes clásicos reflejados en espejos cóncavos–, donde se deforma sistemáticamente la realidad, recargando sus rasgos grotescos y absurdos. A través de la Red se hace re-lectura de todo ello mientras, de una parte se registra una imagen de un individuo que desconoce el paradero de su reflejo y del otro lado otro individuo, ajeno a él, cuya exhibición observará en un complejo mundo de píxeles deformados al antojo de las limitaciones de la tecnología utilizada.



Hiroshi Sogimoto, *Theaters*, 1978



Anna Malagrida, *Untitled*, 2000

Pero también, hay que señalar que esta hiperconectividad implica que aquello que no responda a los medios digitales se invisibiliza y queda desplazado a un segundo plano; todo lo que se aleje de la rapidez, el efectismo, lo perecedero y la prisa se arrincona e incluso menosprecia. En este sentido, se inscribiría la imagen pictórica, una imagen que busca suscitar la reflexión desde una perspectiva

⁷ Silva, Lorenzo. *Relato de Viaje*. (Pág. 34)

⁸ Puellas Romero, Luis. *Mirar al que mira*. (Pág.10)

pausada y recogida que, como es sabido, no cabe en los soportes tecnológicos que mueven a las masas. No es difícil escuchar, también en los círculos académicos, que la pintura es un soporte obsoleto ya superado, idea que históricamente se ha repetido ante cualquier avance tecnológico.

2.3 La dicotomía del hombre posmoderno: la pantalla como solución

Nuestra propuesta consiste en la selección y reducción de una porción de una imagen de naturaleza digital, desde la misma pantalla, para posteriormente interpretarla en el plano pictórico, sin negar su soporte, la tela del lienzo; la reivindicación de la misma superficie que ya en la obra de Manet, según Michel Foucault⁹, supuso un precedente en la negación de la ilusoria lógica de la profundidad como demandaba la Academia, para apostar por la forma de la pincelada y el desdibujado de su imagen. Proponemos pues, repensar las características formales intrínsecas del lenguaje pictórico, abordando la imagen bidimensional con la que mejor hemos asumido lo cotidiano: la pantalla. Efectos tales como la aberración cromática o la compresión de estas imágenes de la Red, suponen en sus múltiples reflejos la ya mencionada deformidad de un sujeto *retroiluminado*, trasladando las condiciones de un medio poseedor de una luz propia a un medio opaco, el óleo, en desventaja para señalar, iluminar y por tanto ser mirado pero con posibilidades de generar una reflexión y un discurso que no se puede suscitar a través de su imagen electrónica de origen.



Johannes Kahrs, óleo/lienzo, 100 x 81 cm, 2013

Haciendo analogía con el trampantojo, la pantalla supone -en parte- un complejo sistema artificial que aboliría la realidad, de la misma manera que la pintura barroca negaría la existencia física de la cúpula. Así apunta Jean Baudrillard sobre el *trompe-l'oeil*:

⁹ Foucault, Michel. La pintura de Manet. (Pág. 11 y 13)

Su distintivo más llamativo radica en la presencia exclusiva de objetos banales. [...] el leimotiv son los objetos cotidianos. Esos objetos están solos, como si hubieran eliminado el discurso pictórico: así, ya no “figuran”, ya no son objetos, ya no son objetos cualquiera. Son signos blancos, signos vacíos, que expresan anti-solemnidad, [...] Residuos de la vida social, los objetos cotidianos se encaran a ella y hacen parodia de su teatralidad, de ahí que aparezcan en casual yuxtaposición, generándose así ese vacío que los rodea (y le confiere su extrañeza)¹⁰.

Curiosamente, esta explicación de Baudrillard se ajusta al sin fin de imágenes circundantes que, de forma amateur, se exhibe en la Red, convertidos en términos de Joan Fontcuberta en *homofotograficus*. Pero también el concepto de *Post-fotográfico*¹¹ del mismo autor nos es de gran utilidad para la comprensión del momento presente: en la era de internet y de la telefonía móvil, nos mostramos en un complejo traslape de imágenes yuxtapuestas, susceptible de generar nuevas lecturas en un complicado orden desordenado, en un reflejo del propio reflejo.

Internet representa el puente entre realidad y ficción, un espacio simbólico cuyos usos suponen la evidencia de una continua pulsión como reflejo del sistema imperante, el capitalista. En la novela *Las Partículas elementales* Michel Houellebecq plantea aspectos que responden a estas necesidades e insinúa que el comportamiento del hombre urbano posmoderno está supeditado a un deseo desnaturalizado que no tiene tiempo de consumir a causa de la velocidad del placer que exige el continuo consumo. Así, Michel, uno de los dos hermanastros protagonistas de la historia - prestigioso investigador en biología, especie de monje científico que a los cuarenta años ha renunciado a su sexualidad y sólo abandona su casa para ir al supermercado-, expresa:

La sociedad erótico-publicitaria en la que vivimos se empeña en organizar el deseo, en aumentar el deseo en proporciones inauditas, mientras mantiene la satisfacción en el ámbito de lo privado. Para que la sociedad funcione, para que continúe la competencia, el deseo tiene que crecer, extenderse y devorar la vida de los hombres. Lo que los occidentales ya no saben hacer es ofrecer su cuerpo como objeto agradable, dar placer de manera

¹⁰ Baudrillard, Jean-Calabrese, Omar: *El trompe-l'oeil*. (Pág. 26 y 27)

¹¹ *Postfotografía*, término que Fontcuberta acuña para referirse al cuestionamiento de la noción de autoría, la creación artística a partir de imágenes preexistentes, procedentes en muchos casos de Internet. Como por ejemplo, a través de la caza de imágenes de webcams, la búsqueda en Google Images o Flickr, o la navegación por Google Maps o Google Earth.

*gratuita. Han perdido por completo el sentido de la entrega. Por mucho que se esfuercen, no consiguen que el sexo sea algo natural*¹².

Michel no sólo se avergüenza de su propio cuerpo que no está a la altura de las exigencias de la sociedad, sino que, del mismo modo, no siente la misma atracción hacia los demás.

Desde una perspectiva psicoanalítica, analizamos el malestar del individuo por no poder atender a la demanda del placer, la asunción de su limitación frente a una sociedad que persiste en el consumo, avivando nuestro ego más inquieto, mientras las convenciones culturales y la moral determinan la contención de nuestros deseos. Es en *El malestar en la cultura* donde Sigmund Freud nos alerta sobre este estado de incapacidad, sobre el continuo conflicto, entre nuestros deseos más instintivos y los principios morales, gestionados desde el exterior y enfrentados en el inconsciente. El sujeto puede tratar de resolver este continuo enfrentamiento entre la pulsión -satisfacción de la libido- frente a la moralidad, reprimiendo los deseos, lo que produce la neurosis de Michel. O bien satisfaciendo aquellos sin límites, caso que ejemplifica Bruno, el otro hermano también cuarentón, profesor de literatura, obsesionado al sexo, consumidor de pornografía, misógino y un virtuoso del resentimiento. Ninguna de las dos reacciones solucionan el problema, desembocando ambas en miedo, angustia y sufrimiento.

Las nuevas tecnologías han supuesto un agravamiento de los problemas de la subjetividad que Freud ya en su tiempo analizaba a través del psicoanálisis. Ahora los personajes están aislados dentro de sí mismos, la pantalla se traduce en consuelo suponiendo un nuevo instrumento social que paradójicamente puede alejar uniendo y que deja sin resolver el verdadero problema:

*El aislamiento voluntario, el alejamiento de los demás, es el método de protección más inmediato contra el sufrimiento susceptible de originarse en las relaciones humanas. Es claro que la felicidad alcanzable por tal camino no puede ser sino la de la quietud. Contra el temible mundo exterior sólo puede defenderse mediante una forma cualquiera del alejamiento si se pretende solucionar este problema únicamente para sí*¹³.

Al distanciarse, se prescinde de la sociedad y se moldea un territorio propio imaginario, manifestando el ego y perdiendo el compromiso que presupone la pertenencia a la sociedad, el de un orden estructurado en normas comunes (no al gusto de todos). De esta manera, la mayoría de la

¹² Houellebecq, Michel: Las partículas elementales. (Pág. 162)

¹³ Freud, Sigmund: El malestar en la cultura. (Pág. 73)

sociedad ha cedido parte de su felicidad a cambio de seguridad: el descontento del protagonista más racional -Michel- reside en la coacción de su felicidad ante el exceso de orden.

En el momento en el que la informática adquiere un lenguaje común y permite el encuentro a distancia y el intercambio de información, comienza a transformar las relaciones, es decir, de la experiencia en vivo al paso de una imagen capacitada para viajar rápidamente por las redes virtuales actuando como *sustitutos*¹⁴. El hombre dispone ahora de un instrumento que le permite una nueva forma de evasión del sufrimiento que las normas de la civilización le causan. El cibersexo, por ejemplo, supone la perfecta evasión para embarcarse en todo tipo de prácticas visuales con el fin último de obtener placer entre internautas. En un estudio realizado sobre las nuevas adicciones, la adicción al sexo en Internet, Sánchez Saldivar y Iruarrizaga arrojan luz al tema:

*Algunos autores lo señalan como un espacio a medio camino entre la fantasía y la acción, y de la suplantación de lo real por lo simbólico (Ross, 2005). En los chats, por ejemplo, lo importante en muchas ocasiones de encuentro casual no es tanto lo que dice el interlocutor sino cómo se imaginan a sí mismos los individuos, y no es tanto el qué se dice sino el cómo emerge y se narra. Mientras algunos autores consideran apropiado hablar del término ciber en este contexto, más importante es la cuestión de si es apropiada la palabra sexo en el mismo contexto. El sexo en el cibersexo es una forma tecnológica en un deseo de órganos sin cuerpo*¹⁵.

En la actualidad se puede llegar a compartir imaginaciones biológicas gracias a las posibilidades que ofrece la red, lo que antes era solo una ilusión. Por tanto, la Web supone la total confianza en el medio, en algunos casos siendo sustituida por la inseguridad del encuentro cara a cara que niega la posibilidad de retoque, es decir, la improvisación que ofrece el ensayo real y cotidiano de la conversación en un encuentro casual y en vivo.

Puesto que el Posmodernismo supone la hibridación entre la cultura popular del pensamiento libre y la desconfianza ante los grandes relatos en una apuesta por otros más cercanos donde reflejarnos, la Red se convierte en el gran aliado de la humanidad y del individuo como

¹⁴ *Surrogates*. Dirigida por Jonatan Mostow. Filme ambientado en un mundo futurista donde los humanos viven aislados en interacción con robots, conocido como los sustitutos que permiten a la gente comprar versiones perfectas de sí mismos -en buena forma y controlados por control remoto-. Estas máquinas perfectas acaban asumiendo sus roles vitales, de modo que la gente puede experimentar la vida a través de otro cómodamente sentados en el sofá de su casa.

¹⁵ Sánchez Saldivar, Silvia. Nuevas Dimensiones, Nuevas adicciones: La adicción al Sexo en Internet. (Pág. 2)

proceso aparentemente liberalizador. José Luís Rocha en su artículo titulado *La erótica posmoderna o la voluptuosidad del cibersexo* expone:

[...] la ética sufre una crisis de principios, y con ello la concepción del hombre, del hombre que ha perdido su Dios y ganado una existencia terrenal, finita, pero insoportablemente solitaria, en la que únicamente se tiene a sí mismo para enfrentar al mundo. Es de esta manera, propio de la posmodernidad el desprecio por toda metafísica, y consecuentemente la negación de todo proyecto universalizante, unificante. La multiplicidad de horizontes reta nuestra capacidad de síntesis y da lugar a una pérdida de sentido de la historia. [...] La informática y la realidad virtual están trastocando su vida psíquica y emocional, y tan es así que el instinto sexual ha encontrado un nuevo recurso caracterizado dentro de lo inmediato y por ser una fuente de placer libre de riesgos físicos, compromisos emocionales y, por ende, emancipado de los corrosivos efectos de la culpa. De este modo, la nueva erótica se debate entre la carne y una impresión digital multisensible¹⁶.

Por tanto, el individuo está en posición de prescindir del otro, dando lugar a una imagen fragmentada de la sociedad posmoderna, en un acto hedonista, egoísta e individualizado marcado por lo efímero, lo temporal y lo más cercano a nuestra propia imagen; un hombre que está asumiendo vivir conectado permanentemente en la instantaneidad y que ve normal poder estar en múltiples territorios a la vez, sin experimentarlo en contacto directo.

A partir de aquí surge el interrogante de si llegaremos a un momento en el que no seamos capaces de discernir entre realidad y ficción como aventuraba Baudrillard o si sus tesis se quedarán simplemente en los límites de una aventura poética. Sin embargo, y desde nuestro punto de vista, lo que sí podemos ya confirmar es que nos falta tiempo para la introspección, para reflexionar sobre el mundo, sobre nosotros mismos y sobre las posibilidades de crear un futuro más amable para todos. Para ello, invitemos a limitar el espacio que nos demandan esos virtuales espejos y permitamos sentir la sudoración de la piel que la pantalla ignora y que la pintura en sus procesos de secado -en su oxidación- comparte.

¹⁶ Rocha Fernández, J.L. *La erótica posmoderna o la voluptuosidad del cibersexo*. (Pág. 146 y 147)

3. Trabajos previos

Antes de llegar a la serie *El sudor de la pantalla*, estuvimos trabajando en diferentes propuestas de generación de imágenes. Llegamos a interesarnos por la representación de haces de luz de luminarias artificiales, captadas a través de una atmósfera en gama fría que iluminaba ilusorios espacios interiores. Los que se exponen en adelante sirvieron de estímulo para desembocar en el presente proyecto.

Breve muestra de trabajos realizados en la asignatura de *Taller de Pintura Contemporánea*:



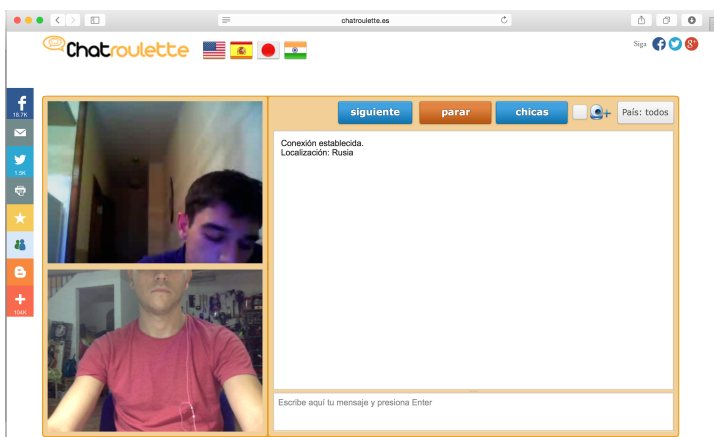
Sin título, 46 x 51 cm, óleo sobre lienzo, 2014

Más tarde surgieron interrogantes sobre dicha idea y nos interesamos por la realización de una propuesta más figurativa. Decidimos incluir la figura humana en el espacio pictórico a través de una pátina de matices cada vez más fríos que apuntaban a su piel y que darían paso a la serie de obras que presentamos en este proyecto. Por tanto, decidimos abordar el interés por la luz de pantallas retroiluminadas, junto a una referencia icónica -a un cuerpo- objeto visto a través de reflejos, de proyecciones, de espejos. Así, daría comienzo nuestro proyecto, rescatado de la asignatura de *Proyectos II* del curso anterior.

4. Descripción de los procesos de investigación plástica

Para empezar a pintar, fue necesaria la preparación de numerosos soportes en diferentes tamaños, adquiriendo bastidores de pequeño formato para poder llegar más rápidamente a conclusiones sobre aspectos formales y de imagen. A diferencia del comienzo, decidimos partir de la fotografía por aportar ésta la anatomía del instante. Para ello, recurrimos a la Red buscando la desnudez del cuerpo iluminado y, con una simple búsqueda por Google, localizamos la página web *Chatroulette*¹⁷, donde fueron atrapados los propios reflejos de los usuarios en numerosas capturas de pantalla en el ordenador.

Este imaginario supuso la excusa perfecta: un individuo frente a la artificiosa luz en un espacio donde se aprecia el comportamiento más individual del usuario, una plataforma con posibilidades de interacción del encuentro on-line con la webcam como mirilla. De esta manera, se evidenciaba el modo en el que la gran mayoría de los consumidores se exhibe en una paradójica intimidad en la que el comportamiento es anónimo y libre, en un escaparate caprichoso donde emisor y receptor cuentan con las mismas habilidades: pasar a otro usuario, a otro espectador, al siguiente.



Capturas de pantalla de Chatroulette

¹⁷ Sitio web para establecer videoconferencias con personas de todo el mundo y de forma aleatoria, tal y como se muestra en las imágenes.



Sin título, 22 x 27 cm., óleo sobre tabla, 2014

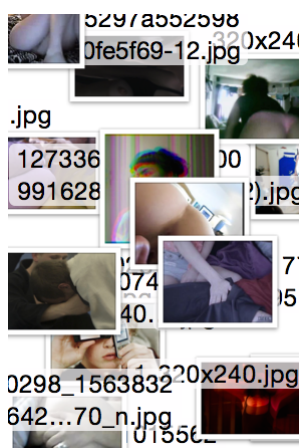
Todo ello condujo a una reflexión en torno al escenario y sus protagonistas desde la convergencia de los dos puntos de vista. Se hallaban las acciones congeladas en instantes, en una catarata de conexiones y espacios recortados al antojo del ángulo de la cam. Se franqueaba una web con una mecánica de efectos tecnológicos sin precedentes, oxigenada por la colaboración de sus usuarios, individuos en posición de prescindir del otro, colocados en fragmentos separados.

Trasladamos las imágenes virtuales a pictóricas en una pared, a fin de suscitar relaciones inesperadas de manera que nos invitaran a la comparación, al disponer las dos visiones simultáneamente; lo que incitaba a dar continuos saltos, observando arriba y abajo, y viceversa, complementándose y completándose en una disposición visual de vaivén, un juego de unión y desunión, fusionándose ambas en una sola.

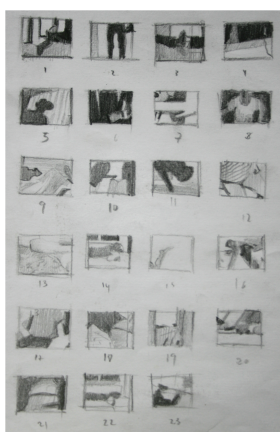
Los personajes que aparecían, de algún modo cedían su espacio, y cada vez más, eran conscientes de la intromisión del otro. Eran individuos que aparecían incompletos, quizá porque precisaban de menos distancia para poder mirarse. Creamos, pues, cuerpos fosilizados,

fotografiados y pintados, apostando en un comienzo por una escala de grises y de poco empaste para virar progresivamente hacia un cromatismo frío más exagerado, aún más cerca de la luz de la pantalla.

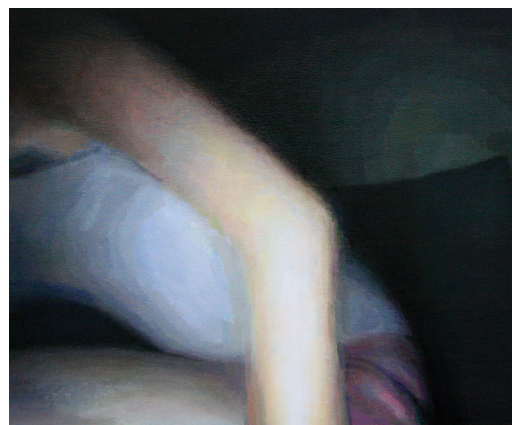
Afloró nuestro interés por la reinterpretación de la imagen digital que, a diferencia de la pintura, desaparece antes de nuestra completa visión. La idea era señalarla por más tiempo y materializarla tomando como punto de partida la infinidad de “pantallazos” realizados en la Red así como los recortes¹⁸ a modo de ficheros, almacenados en las carpetas de nuestro escritorio. Con el tiempo practicábamos nuevas re-lecturas y muchas veces borrábamos una parte importante del material en un reciclaje continuo de nuestra particular “fototeca”; antes de pintar revisábamos y reflexionábamos sobre las constantes encontradas. Tratábamos de escudriñar el motivo, es decir, de hacer un estudio anatómico de la imagen y de las disecciones de piernas y manos que aparecían con insistencia en la ingravidez de la imagen binaria.



Capturas de pantalla



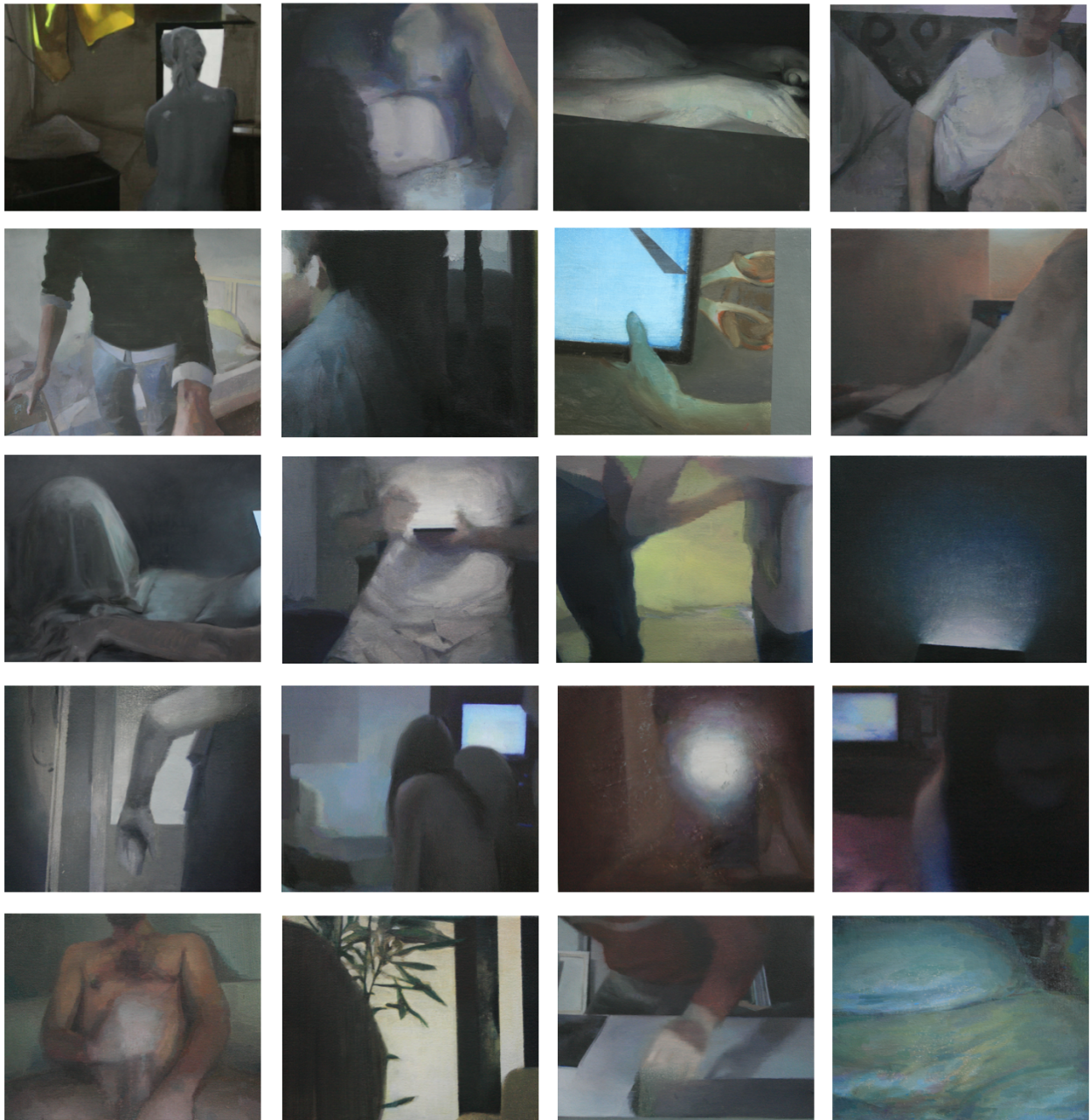
Estudio a grafito



Sin título, 46 x 51 cm., óleo sobre lienzo, 2014

Tratamos de renunciar a la literalidad de la imagen, reinterpretando a grafito algunas de ellas, sintetizándolas en múltiples bocetos, haciendo estudio compositivo y atendiendo a las cualidades que debían transmitirse. Simplificamos por áreas y sub-áreas en tintas planas, acotándolas en celdas de 4 cm. cuadrados, estrechando así el cerco de su figuración (imagen central); de este modo nos despojábamos del signo para comprobar de antemano si realmente funcionaban.

¹⁸ Nos interesa especialmente la acepción que se recoge en la RAE que dice así: “porciones excedentes que por medio de un instrumento cortante se separan de cualquier materia trabajada hasta reducirla a la forma que conviene.”

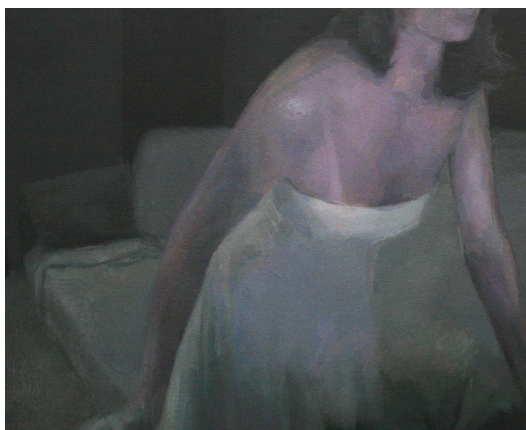


Las imágenes anteriores suponen un breve resumen de los procesos de los trabajos realizados en la asignatura *Producción Artística* del cuarto curso de Grado. Han sido elaborados concretamente en dos formatos 46 x 51 cm. y 22 x 26 cm. (óleo sobre lienzo). En general podríamos decir que suponen un precedente de la obra final que se presenta en el anexo. Y otras - que no aparecen en toda la memoria- se quedaron en el intento por no haber explotado su imagen primigenia o por no devenir en un punto de partida válido.



Sin título, 112 x 146 cm., óleo sobre lienzo, 2015

Se sucedieron cambios de registros plásticos y llegamos a un punto mínimo de control para explorar la serie pictórica que estábamos desarrollando. Pasado el tiempo, entendimos la limitación del pequeño formato por lo que elaboramos unos escenarios acordes a las necesidades del discurso: la relación, exhibición y la luz en clave fría. Desechamos la excesiva centralidad que generaban las imágenes debido a las referencias gráficas de las que se partía. Con tales presupuestos, introducimos la misma imagen de la pantalla “personificada”, es decir, ocupando el lugar de la persona, atrayendo toda la atención y en contraste máximo por el efecto retro-iluminado del oscuro espacio circundante. Para ello confeccionamos bocetos y estudios de los diferentes traslapes que conforman sus planos, partiendo de la técnica del collage.

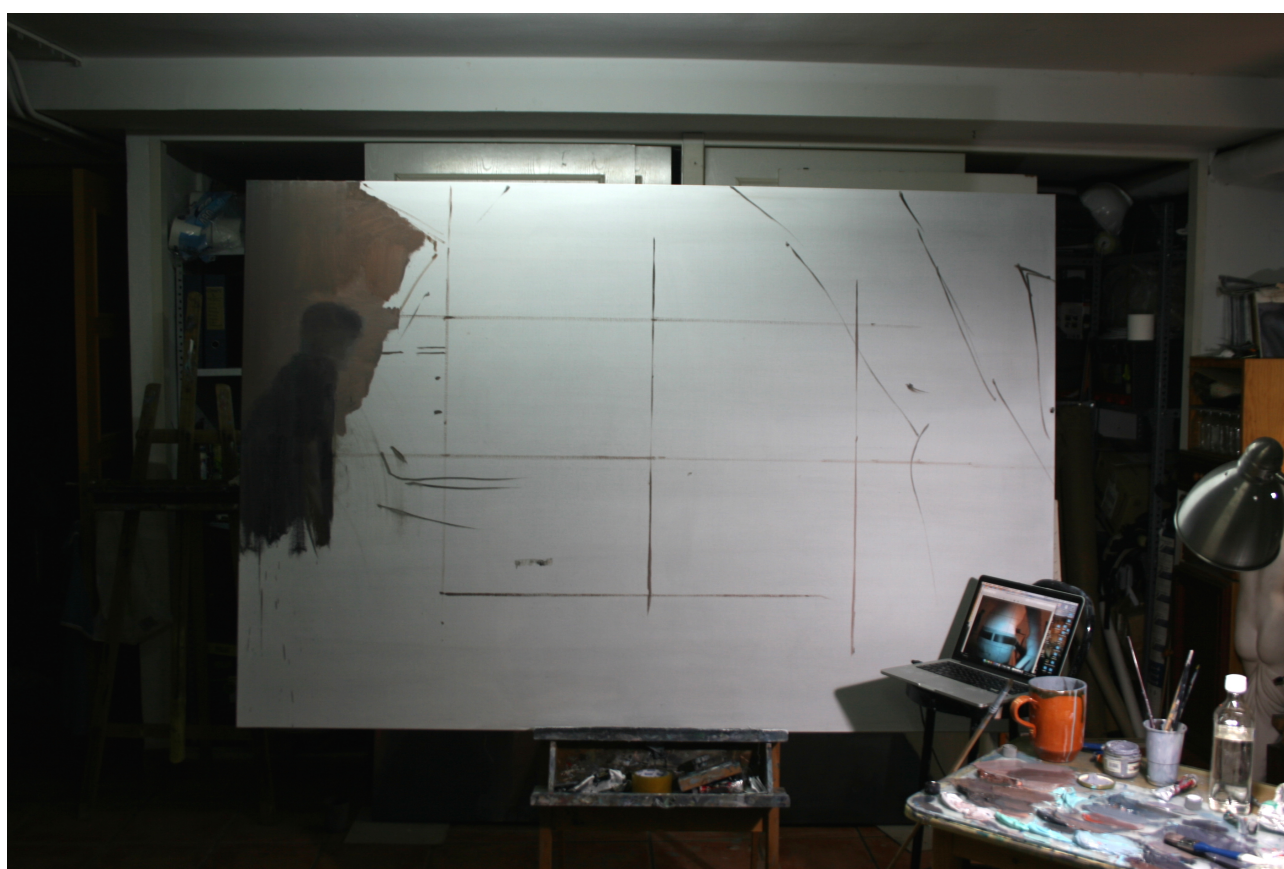


Sin título, 46 x 51 cm., óleo sobre lienzo, 2015

Deliberamos sobre el estado del proyecto y las posibilidades de los presentes trabajos en una escala mayor, con el convencimiento de que así sobrepasaría al espectador. Para ello sustituimos los escenarios de la página anterior por resultar propuestas excesivamente estructuradas y herméticas; escenarios donde pudimos comprobar, por tanto, que no era necesario elaborar una composición tan pensada, ajena a lo verdaderamente interesante de nuestro proyecto, la conversión a un medio adverso, es decir, el paso de la imagen digital retroiluminada a materia pictórica, óleo.

Pensamos que así aumentaría la distancia del espectador por querer fundir en su retina la imagen que contiene. Precisamente la obra, entonces, tendría una lectura diferente, como una metáfora paradójica del objeto deseado, que por más que se acercara el espectador más se desvanecería en la propia pintura, todo lo contrario de lo que la imagen por su naturaleza íntima nos plantea: su acercamiento. Y por tanto, equilibrando una incómoda situación por querer acercarse a la vez que distanciarse.

Determinamos en nuestra última fase-estado del proceso plástico materializar la imagen de la pantalla porque el simple hecho de trasladar la imagen al lienzo, -en nuestro acierto y error- constituye el objeto que buscábamos, consiguiendo un resultado semejante a una pintura encendida¹⁹, como si estuviera retroiluminada, en un intento de generar una relectura de ambas superficies en una sola: enfrentadas, yuxtapuestas, pero convertidas en pintura.



Pintando en el estudio. Agosto del 2015

¹⁹ Nos referimos con “pintura encendida” a la ilusión pictórica de imagen digital de una pantalla retroiluminada. Una perversión de la propia naturaleza del óleo (opacidad) frente al medio adverso: pantalla (transparente), poniendo en jaque los dos medios.

5. Referentes artísticos

Para la resolución de los aspectos plásticos que demandaba nuestro proyecto hemos acudido a artistas, predominantemente pintores. Por cuestiones de limitación espacial, hemos considerado desarrollar únicamente cinco referentes de la última generación de artistas aunque obviamente hemos tenido que estudiar grandes autores de la historia de la pintura occidental como es el caso de Johannes Vermeer, Gustave Courbet o Lucian Freud, cuyas obras nos han aportado valiosas reflexiones.



(20)(21)(22)

En este apartado vamos a proponer únicamente a unos artistas que, como las obras que en este proyecto se proponen, se interesan por las imágenes circundantes e inciden en estrategias como el continuo proceso de deterioro, la apuesta por una imagen virtual y el enfrentamiento entre foto y pintura a través de relaciones inesperadas. También nosotros elaboramos un discurso que parte de imágenes de archivo, recontextualizando, recortando y deformando su naturaleza.

²⁰ Johannes Vermeer. *Young woman*, 45,7 x 40,6 cm., óleo sobre lienzo, 1662.

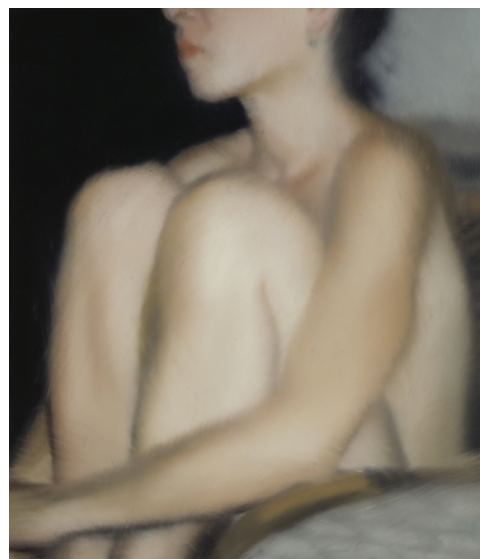
²¹ Lucian Freud. *Mi hija*, 40 x 30cm., óleo sobre lienzo, 1978.

²² Gustave Courbet. *El origen del mundo*, 46 x 55 cm., óleo sobre lienzo, 1865.

Gerard Richter



Atlas, Estudios de la imagen sobre 1964-67



Torso, 55 cm x 48 cm., óleo sobre lienzo, 1997

El interés en la revisión de su trabajo radica precisamente en su primera etapa “foto-pintura” y la naturaleza de las mismas, así como la motivación de la realización de sus primeras series.

En 1962 Gerhard Richter empieza a coleccionar fotografías y a guardarlas en cajas de cartón; es una actividad que continúa (sin interrupciones) a lo largo de toda su vida, y que se vincula estrechamente con su investigación artística. Recoge fotografías propias o de revistas, imágenes privadas junto a otras procedentes de recortes de enciclopedias y periódicos; las conserva sin distinciones y sin indicar fuentes pues, para él, algunas fotos de aficionados son mejores que el mejor Cézanne.

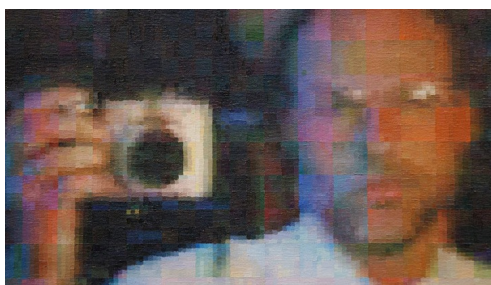
El objeto principal que movió a Richter a comenzar y a seguir trabajando en este proyecto fue la necesidad de crear un imaginario ordenado frente a la enorme cantidad de imágenes circundante. En su serie *Atlas*²³ continuará y explotará esta actividad de la imagen mediante modelos iconográficos que suponen una estrecha coherencia con su investigación artística para posteriormente difuminar y perder la imagen hasta negarla actualmente.

²³ El Atlas consiste, en su versión actual, en 640 paneles distribuidos de forma cronológica, contienen fotografías, recortes de periódicos y revistas, fotomontajes y dibujos. Las imágenes se agrupan principalmente de forma temática. Comienza con fotografías supuestamente familiares y va recorriendo otros temas, como imágenes de pornografía extraídas de revistas, paisajes marinos o alpinos, flores, vistas aéreas de ciudades, etc.

Dan Hays



Wilderness, 152 x 203 cm. óleo sobre lienzo, 2005



(Detalle)



Returning Wanderer, 75 x 98 cm., óleo sobre lienzo, 2009

La traducción de aspectos de la plástica desde los diversos medios de comunicación fotográfica-digital en la pintura ha sido su principal preocupación artística. Él reflexiona en torno a las cualidades de la pintura al óleo y sobre el peso de la compresión de imágenes digitales. Las fotografías de las que parte se ayudan de programas informáticos de retoque, explorando la modulación y separación de los colores a través de sistemas y patrones matemáticos para, posteriormente, prever el color en su paleta, generando los mismos efectos que la pantalla le proporciona. Aparece por tanto una ambigüedad de la imagen, de la pantalla y de sus procesos de manufactura. Considera que la *Pintura y fotografía comparten una historia entrelazada. Las cualidades físicas y formales particulares de los dos medios de comunicación se unen*²⁴. Su pintura supone un ejemplo extremo de mimesis de la realidad virtual que consideramos evidente aunque útil para comprobar desde su punto de vista las posibilidades de ambos medios.

²⁴ Hays, Dan. *Painting in the Light of Digital Photography*. (Pág. 1)

Johannes Kahrs



Sin título, 70 x 65 cm., óleo sobre lienzo, 2014



De la serie Dirty pictures

Como en el caso del anterior referente, parte de una perspectiva muy vinculada a los media. En su obra hallamos posibles fuentes gráficas reconocibles, algunas resultan inquietantemente familiares mientras que otras consiguen generar un extrañamiento no siempre identificable. Suele trabajar con una paleta tonal, aunque a veces se atreve a exagerar el color. Experimenta las posibilidades de registro que le ofrecen estos medios, aunque distanciando la imagen de su significado original. Hemos de destacar la aparente banalidad de algunas de estas imágenes: oscilan desde una simple pierna acomodada en una cama a una escena grupal en un escenario neutral. En su última exposición individual titulada: *Tropical Nights*²⁵, el cuerpo humano continúa siendo una de sus principales preocupaciones, donde la carne está muy presente, tratada unas veces como presa, otras como depredadora. La serie Dirty Pictures de su penúltima exposición nos resulta idónea para tratar de entender mejor la imagen banal llevada a la pintura. Se observan concomitancias constantes con nuestro proyecto.

²⁵ Kahrs, Johannes. *Tropical Nights*. 2014.

Milto Manetas



Sin título, 72 x 90 cm., óleo sobre lienzo, 1999



skype, 200 x 300 cm., óleo sobre lienzo, 2013

Sus óleos sobre lienzo representan ampliamente la naturaleza muerta actual de objetos como cables, conectores, pantallas de ordenador entre otros periféricos de la informática. Movido por la relación constante de imaginarios de la pantalla frente a sus pinturas, explora las posibilidades de creación de arte mirando videojuegos e internet.

El artista, durante 20 años, se ha dedicado a explorar la relación del ser humano con las máquinas y los horizontes que se pueden construir a través de ellas, investigación que ha aplicado para profundizar sobre las implicaciones de los alcances de internet. En una entrevista dirá: *Toda la realidad virtual se ha convertido en real (probablemente siempre lo ha sido). Vivimos en la era de la “metapantalla”, ahora la gente está dentro de la perspectiva*²⁶. Especialmente interesados en su serie de Skype, encontramos el reflejo de una conversación entre espejos, donde se aprecia la relación entre las distintas escalas y tonalidades de los diferentes individuos.

²⁶ García Cuevas, Andrea. Del drama griego a los videojuegos: Entrevista con Milto Manetas.

Michael Antkowiak



Overview, 20 x 30 cm., óleo sobre tabla, 2007



Window, 24 x 30 cm., óleo sobre tabla, 2014

Sus pinturas abordan la relación de la mirada con el mundo contemporáneo desde los medios de comunicación actuales. Comienza con un proceso de foto-documentación de sus temas de entorno doméstico, apropiándose de la imaginería exhibicionista de Internet y del cine; se sitúa a sí mismo en la condición voyeur, explorando las dinámicas de poder inherentes al acto. De esta manera, consigue emular las cualidades ópticas y formales de la fotografía digital y analógica, con distorsiones y abstracciones producidas por la lente más amateur. Asimismo, se interesa por la ambigua relación narrativa entre el espectador y el objeto aislado. Nos interesa su trabajo, evocador de imágenes desde sitios de webcam y nos atraen estas imágenes como signos de experiencias de la identidad.

Su serie *Mónada* nos ha interesado especialmente ya que su estudio nos aportó un mejor entendimiento del tema abordado. Sin embargo, en nuestra propuesta no apostamos tanto por la idea del voyeur/exhibicionista sino por la posibilidad de esos sujetos que se saben vistos pero desconocen por cuántos ni por quiénes.

6. Cronograma

2014/2015



Resultaba complejo elaborar un historial de todos nuestros procesos, así pues, apostamos por una estimación resumida de todos ellos. En el apartado anterior hemos dispuesto una gráfica para hacer alusión a las diferentes tareas y su relación cronológica. Como se puede apreciar en el *desarrollo formal*, necesitamos apurar el tiempo hasta el mes completo de agosto. Le sigue por orden de prioridad el apartado de *investigación plástica*, refiriéndonos a la preocupación de soluciones pictóricas donde tratamos de mejorar. Y para terminar, mencionar los apartados restantes -no menos importantes-, nos referimos a la *investigación teórica conceptual* y la *ampliación de referentes* para cuestionarnos respectivamente sobre el estado de nuestro trabajo y su intencionalidad.

7. Presupuesto

El importe de los materiales necesarios para la realización de los trabajos asciende a 1044,12 €, tal y como mostramos a continuación:

<u>Código</u>	<u>Ud.</u>	<u>Concepto</u>	<u>Med.</u>	<u>Precio</u>	<u>Importe</u>
		MATERIALES			1044,12 €
C01	Cap	SOPORTE			553,92 €
01.01	ud	Rollo de tela (100% Algodón Loneta 400gr.) 15 metros	1	200,00 €	200,00 €
01.02	ud	Bastidores (Medidas variadas)	40	4,00 €	160,00 €
01.03	ud	Tablillas de 3 mm, “tablex”	20	0,95 €	19,00 €
01.04	ud	Bastidores entelados con lino 195 x 130 cm	2	87,46 €	174,92 €
C02	Cap	AUXILIARES			168,80 €
02.01	kg	Gesso dlaer rowney	3	9,00 €	27,00 €
02.02	l	White spirit sin olor “Il pintore”	5	3,98 €	19,90 €
02.03	l	Aceite de linaza blanqueado	1	19,90 €	19,90 €
02.04	l	Esencia de trementina rectificado	2	12,00 €	24,00 €
02.05	l	Agua destilada	5	0,70 €	3,50 €
02.06	ud	Lote de 12 pinceles y 2 espátulas	2	15,00 €	30,00 €
02.07	ud	Lijas grano medio y fino	6	1,67 €	10,02 €
02.08	l	Acetato de polivinilo	1	29,98 €	29,98 €
02.09	ud	Cola de conejo 400 gr	1	4,50 €	4,50 €
C03	Cap	PINTURA			321,40 €
03.01	ud	Óleos Lukas 200 ml	5	15,50 €	77,50 €
03.02	ud	Óleo Titan extra fino 200 ml	9	16,00 €	144 €
03.03	ud	Blanco de titanio 225 ml de Daler & Rowney Georgian	10	5,00 €	50 €
03.04	ud	Blanco de zinc de 150 ml Rembrandt	1	9,90 €	9,90 €
03.05	ud	Óleo Rembrandt de 60 ml	5	8,00 €	40,00 €

8. Conclusiones

La realización de este proyecto me ha ayudado a cambiar mi concepción de la pintura, dando lugar a una propuesta que se alejaba de obras realizadas anteriormente y que seguían las pautas de los ejercicios propuestos en clase. En la travesía de esta aventura, fui descubriendo paulatinamente que la focalización del tema y de los recursos utilizados redundaría en un beneficio para la maduración de mi obra y en una recompensa personal. Intenté elaborar una propuesta que tuviera que ver con mi realidad subjetiva y que saciara mi interés obstinado por el mundo de la pintura. El trabajo diario me ha servido también como ejercicio de simulación de un artista ya profesional que realiza sus proyectos al margen de toda obligación académica. Y pese a los errores cometidos en el proceso que considero fruto de toda investigación abierta, quiero destacar mi satisfacción y felicidad ante el trabajo desarrollado.

Durante todo el proceso he tenido que enfrentarme a miedos y tomar decisiones difíciles que me han exigido instantes de soledad e introspección, que me han obligado a separarme del ruido de la sociedad contemporánea, de esa sociedad a la que pertenezco que es cada vez más dependiente de las nuevas tecnologías y que está generando un mundo cada vez más conectado y, sin embargo, menos comunicado.

Mi actuación ha sido *postfotográfica* y *voyeurista* de espacios de intimidad mientras navegaba por la red sin cesar de comparar cada imagen posible; imaginándola en la materia, obsesionado por utilizarla, sumando a todo ello las lecturas de autores especializados cuyos conocimientos me proporcionaron consciencia y profundidad sobre el tema.

Este proyecto que comenzó con cuadros de pequeño formato que invitan al acercamiento, fue continuado con obras de mayor tamaño a fin de favorecer el alejamiento del espectador en una analogía con las relaciones de los personajes y el objeto deseado en la pantalla; he aprendido así que el gran formato preserva la intimidad y ofrece otros matices de lectura. En el futuro me propongo madurar la idea en forma y contenido; aspiro a crear imágenes sin caer en la repetición, ampliando el proyecto con propuestas de gran tamaño, estableciendo una interacción entre tradición y tecnología, pintura y pantalla, óleo y píxel, sombra y luz.

9. Referentes Bibliográficos

9.1 Monografía

- Barro, D. *Antes de ayer y pasado mañana, o lo que puede ser pintura hoy*. A Coruña: Artedardo, MACUF, D, 2009.
- Baudrillard, J. & Calabrese. *El trompe-l'oeil*. Madrid: Ed. Casimiro, 2014.
- Baudrillard, J. *Pantalla total*. Barcelona: Anagrama, 2000.
- Chevrier, J. *Entre las Bellas Artes y los media G. Richter*. Barcelona: MACBA, 1999.
- Foucault, M. *La pintura de Manet*. Barcelona: Alpha Decay, 2005.
- Freud, S. *El malestar en la cultura y otros ensayos*. Madrid: Alianza editorial, 2008.
- Gingeras, A. *The triumph of painting*. Londres: Saatchi Gallery y Koenig Books, 2005.
- Godfrey, T. *La pintura hoy*. Londres: Phaidon, 2010.
- Gombrich, E.H. *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Londres: Blume, 2002.
- Houellebecq, M. *Las partículas elementales*. Barcelona: Anagrama, 2005.
- Jardiel Poncela, E. *Eloísa está debajo de un almendro*. Madrid : Espasa Calpe, 1994.
- Kahrs, J. *Johannes Kahrs*. Ostfildern: HatjeCantz, 2009.
- Kahrs, J. *Tropical Nights*. Zeno X Gallery, London: Kunst Nürnberg, 2014.
- Mortimer, J. *Justin Mortimer*. London : Haunch of Venison, 2012.
- Pascual Castillo, O. *On painting: prácticas pictóricas actuales... más allá de la pintura o más acá*. Las Palmas de Gran Canaria: Centro Atlántico de Arte Moderno, DL 2013.
- Puelles, L. *Mirar al que mira*. Madrid: Abada, 2011.
- Richter, G. *Paintings from private collections*. Ostfildern: Hatje Cantz/Verlag, 2008.
- Schawabsky, B. *Vitamin P2: new perspectives in painting*. Londres, Nueva York: Phaidon, 2005.
- Schawabsky, B. *Vitamin P: new perspectives in painting*. Londres, Nueva York: Phaidon, 2005.
- Shiner, L. *La invención del arte*. Barcelona: Paidós, 2014.
- Silva, L. *Relato de viaje*. Madrid: Visor libros, 2004.
- Valle-Inclán, R. del. *Luces de bohemia*. Madrid: Espasa Calpe, 1995.

9.2 Sitios webs

Celis, B. *La 'Ciberdiva' que nos pide desconectar*. Cultura, El País, actualidad, 2012 [en línea]. [Consulta: 30-11-2014]. Disponible en: http://cultura.elpais.com/cultura/2012/03/21/actualidad/1332337561_848754.html)

García Cuevas, A. *Del drama griego a los videojuegos: Entrevista con Milto Manetas*. [en línea] [Consulta: 25-07-2015]. Disponible en: <http://www.revistacodigo.com/entrevista-con-miltos-manetas/>

Gubern, R. *El Eros Electrónico*. [en línea]. Madrid. Grupo Santillana de Ediciones, S. A., 2000, pp. 247-341 [Consulta: 06-06-2015]. Disponible en: <http://http://www.um.es/tic/LIBROS%20FCI-II/Gubern%20Roman%20-%20El%20Eros%20Electronico.pdf>

Hays, D. *Painting in the Light of Digital Photography*. [en línea] [Consulta: 13-07-2015]. Disponible en: <http://danhays.org/initialmonitoringreport2.html>

Hays, D. *The relationship of photography and painting has become more fluid and complementary thanks to digital photography: Painting in the Light of Digital Reproduction*, [en línea] [Consulta: 20-06-2015]. Disponible en: <http://www.culturemachine.net/index.php/cm/article/view/86/63>

Núñez-Gómez, P.; García-Guardia, M.-L. y Hermida-Ayala, L.-A: *Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales*. en Revista Latina de Comunicación Social, 67. 2012. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna. [en línea] [Consulta: 06-06-2015]. Disponible en: http://www.revistalatinacs.org/067/art/952_UCM/08_Patricia.html

Rocha Fernández, J.L. *La erótica posmoderna o la voluptuosidad del cibersexo* [en línea]. Santos: Universidad Veracruzana, 2000. La Palabra y el Hombre, julio-septiembre 2000, no. 115, p. 145-149. [Consulta: 10-05-2015]. ISBN: 978-84-16107-34-6. Disponible en: <http://hdl.handle.net/123456789/881>

Sanchez Saldivar, S. Nuevas Dimensiones: *La Adicción al Sexo en Internet*. Intervención Psicosocial, Madrid, v.18, n.3, dic.2009. [en línea] [Consulta: 15-04-2015] Disponible en: http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1132-05592009000300006&lng=es&nrm=iso>

Para terminar quisiera agradecer a todas las personas que me han ayudado a la consecución de este proyecto, especialmente a mi tutor Javier Garcerá, quien me acogió desde el primer momento haciendo un seguimiento desprendido, crítico y sincero.

10. Anexo

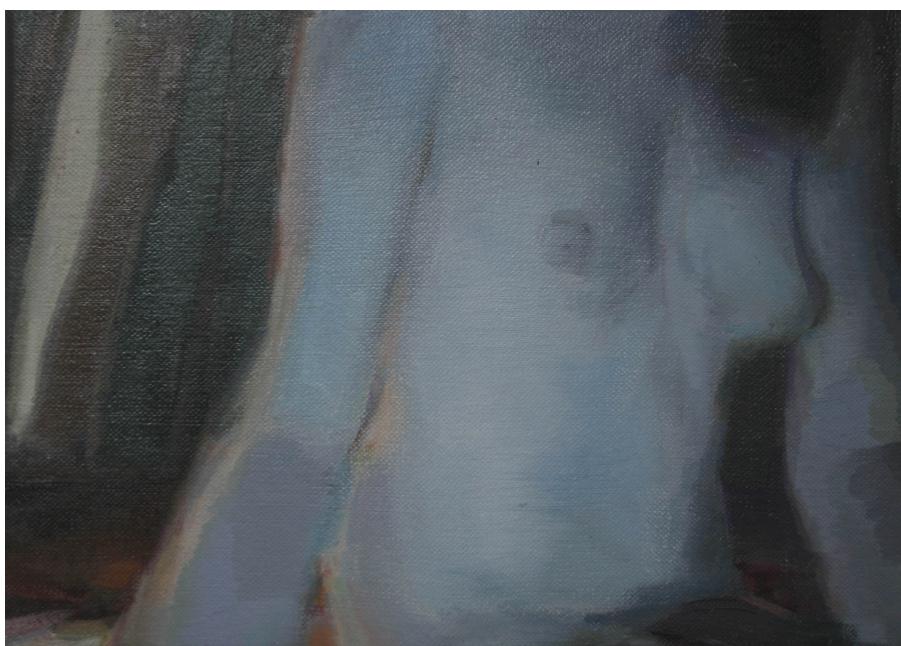


Sin título

22 x 27 cm

óleo sobre lienzo

2014

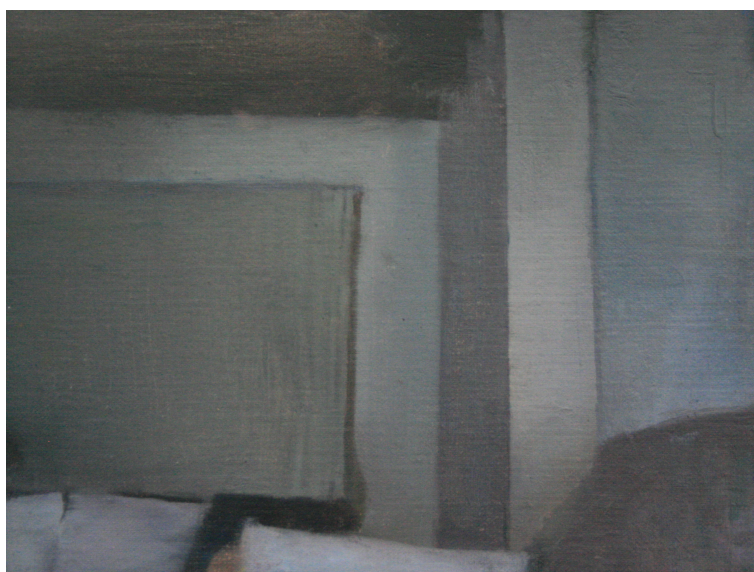


Sin título

19 x 27 cm

óleo sobre lienzo

2014

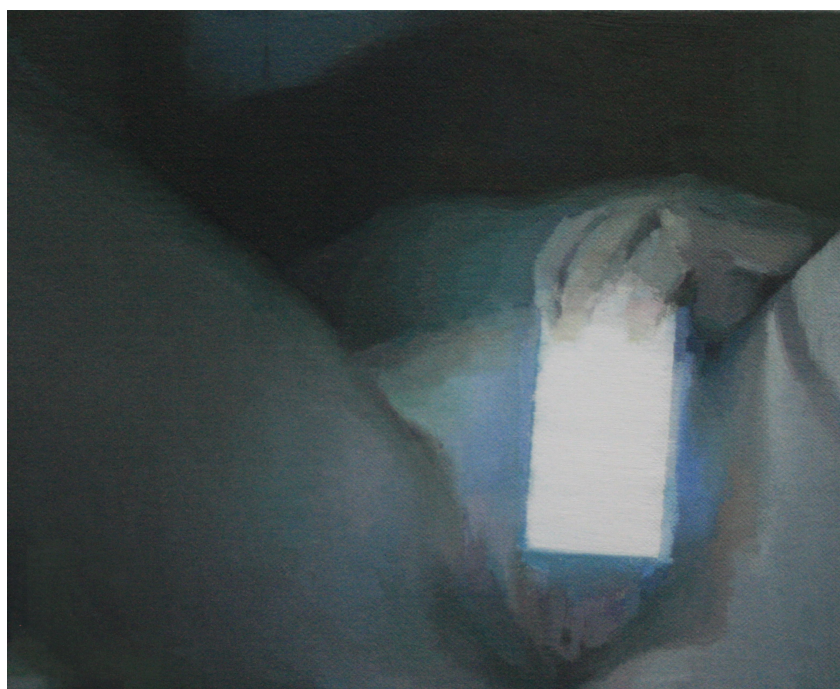


Sin título

18 x 24 cm

óleo sobre lienzo

2014

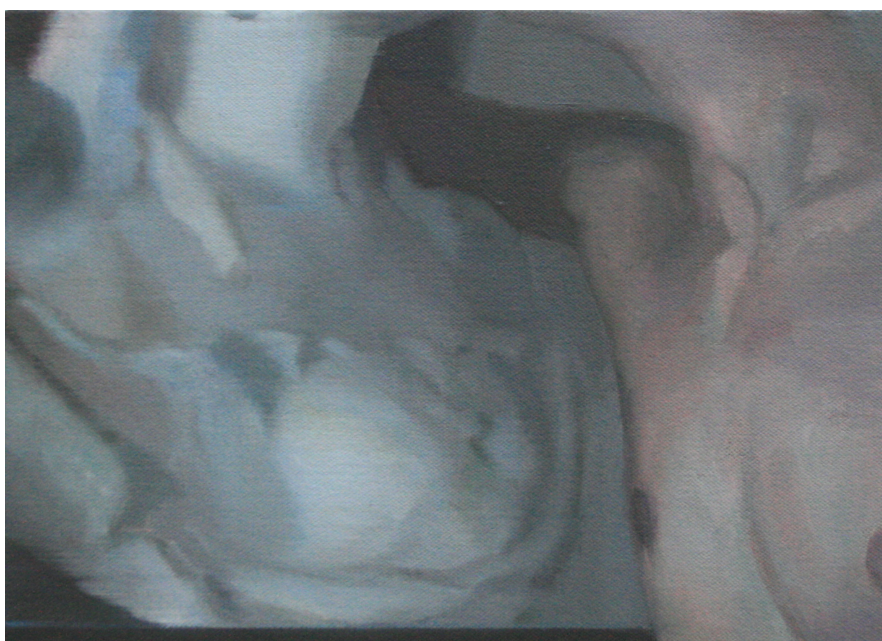


Sin título

22 x 27 cm

óleo sobre lienzo

2015

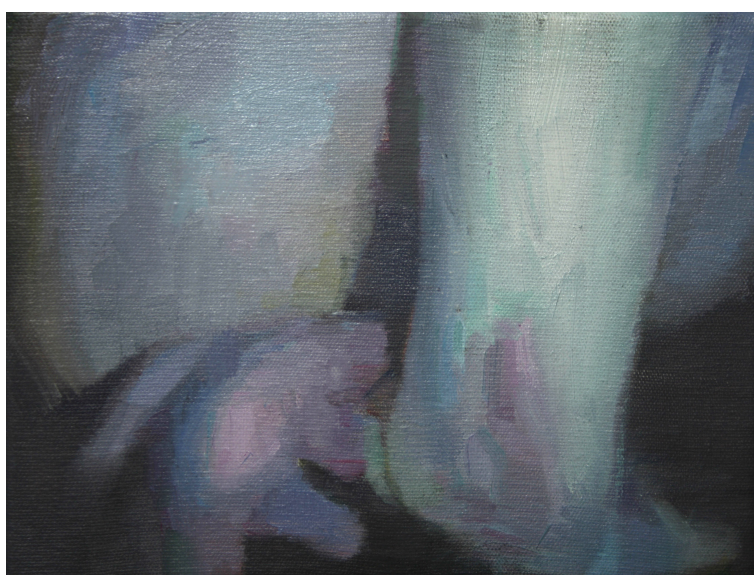
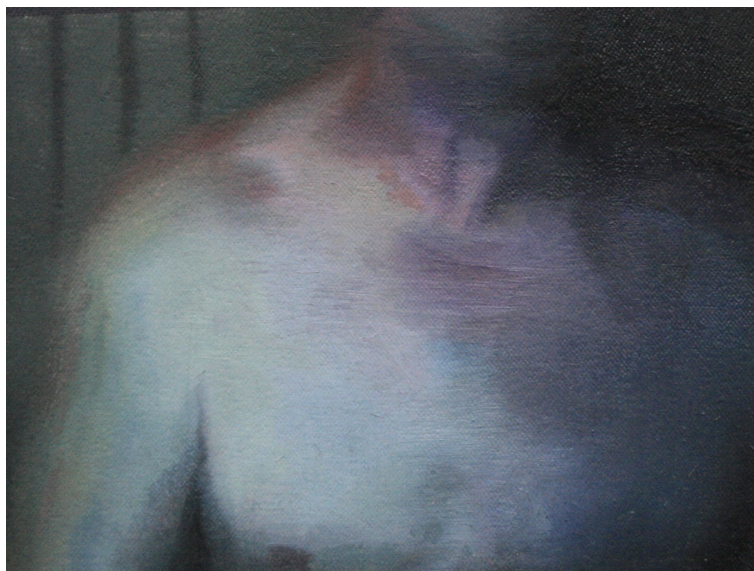


Sin título

24 x 33 cm

óleo sobre lienzo

2015



Sin título

18 x 24 cm

óleo sobre lienzo

2015

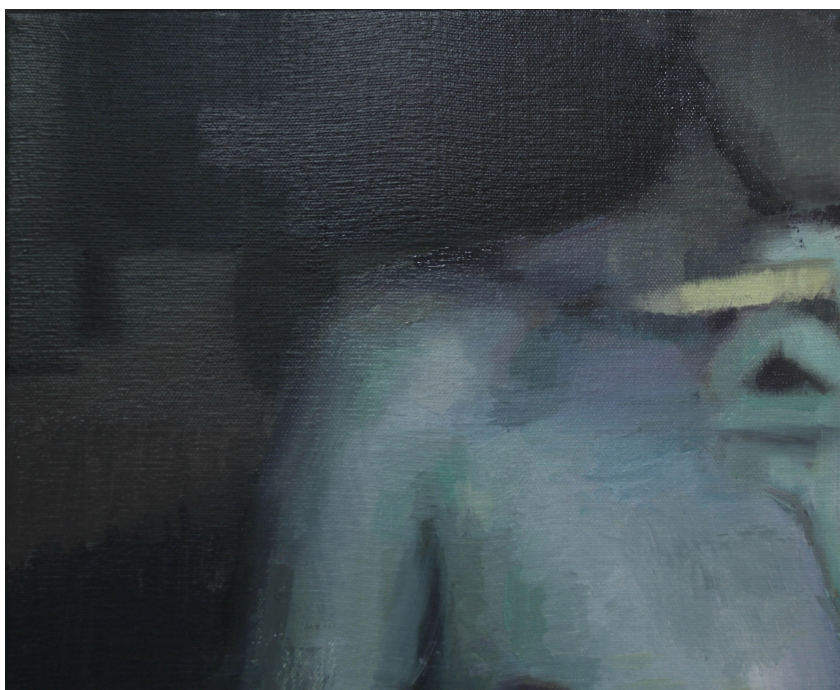
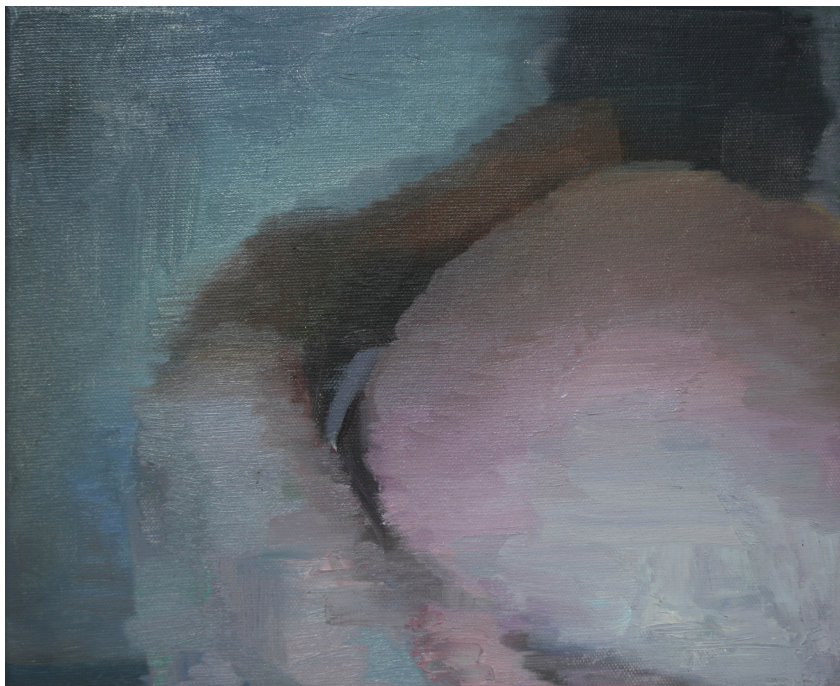


Sin título

22 x 27 cm

óleo sobre lienzo

2015

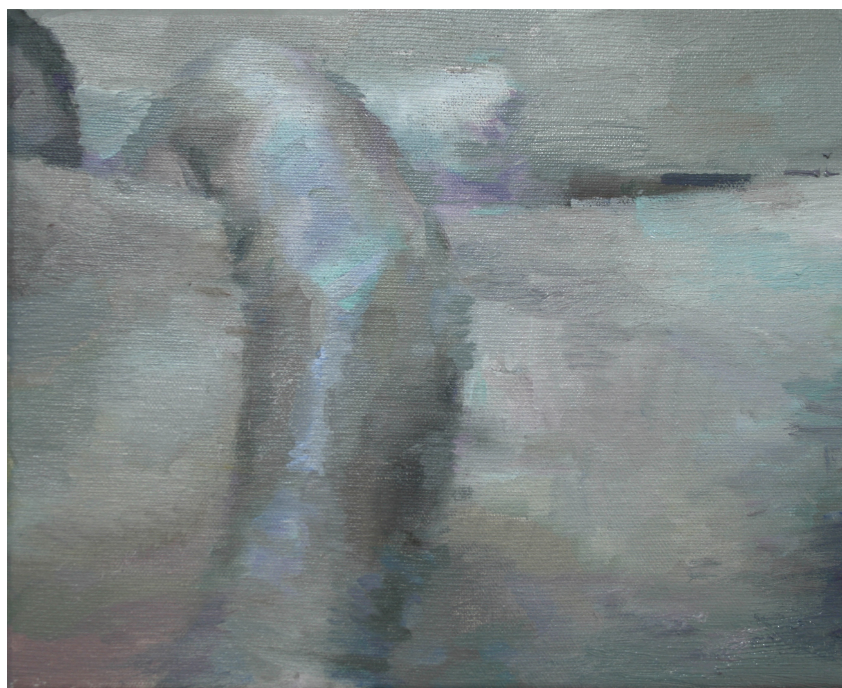


Sin título

22 x 27 cm

óleo sobre lienzo

2015

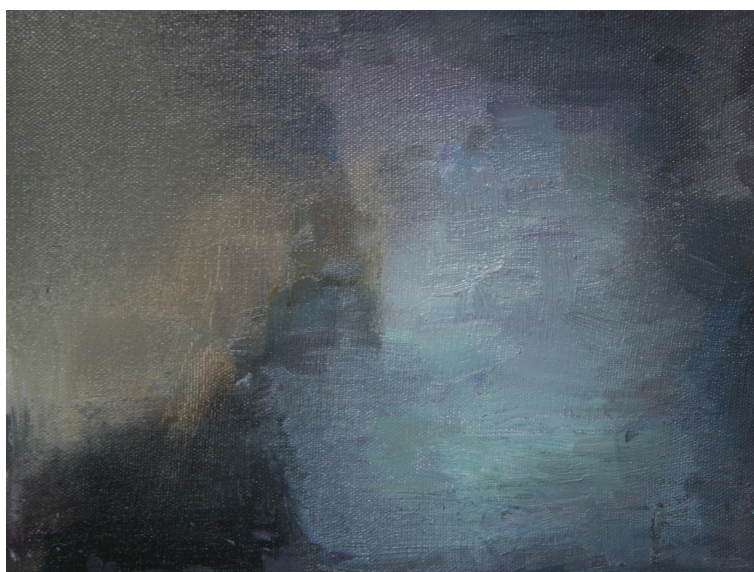


Sin título

22 x 27 cm

óleo sobre lienzo

2015

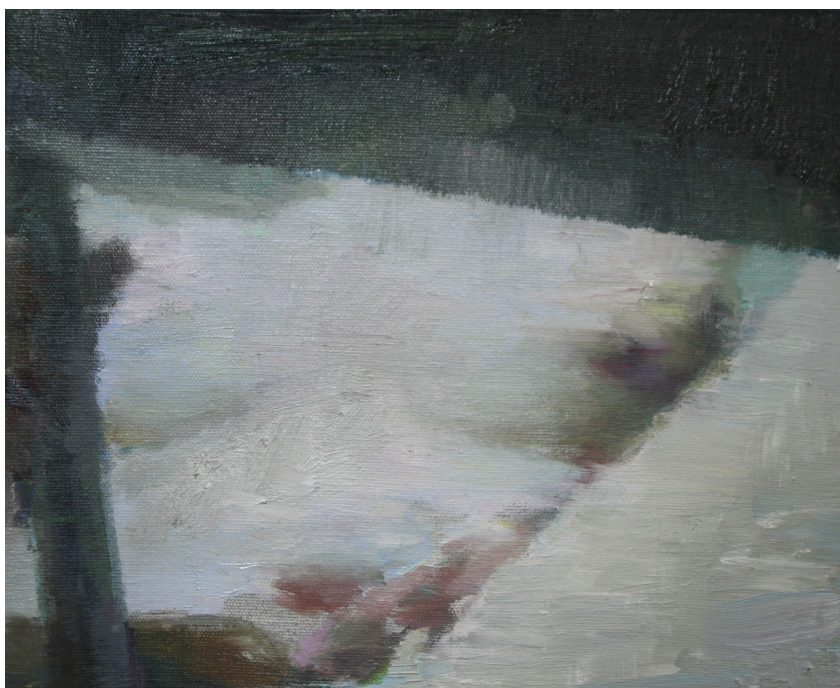
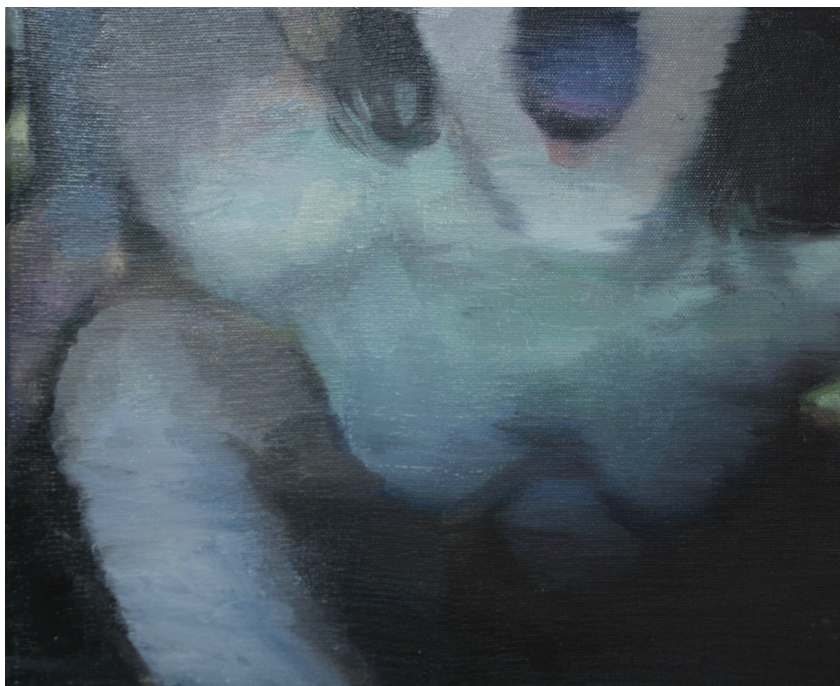


Sin título

18 x 24 cm

óleo sobre lienzo

2015



Sin título

22 x 27 cm

óleo sobre lienzo

2015

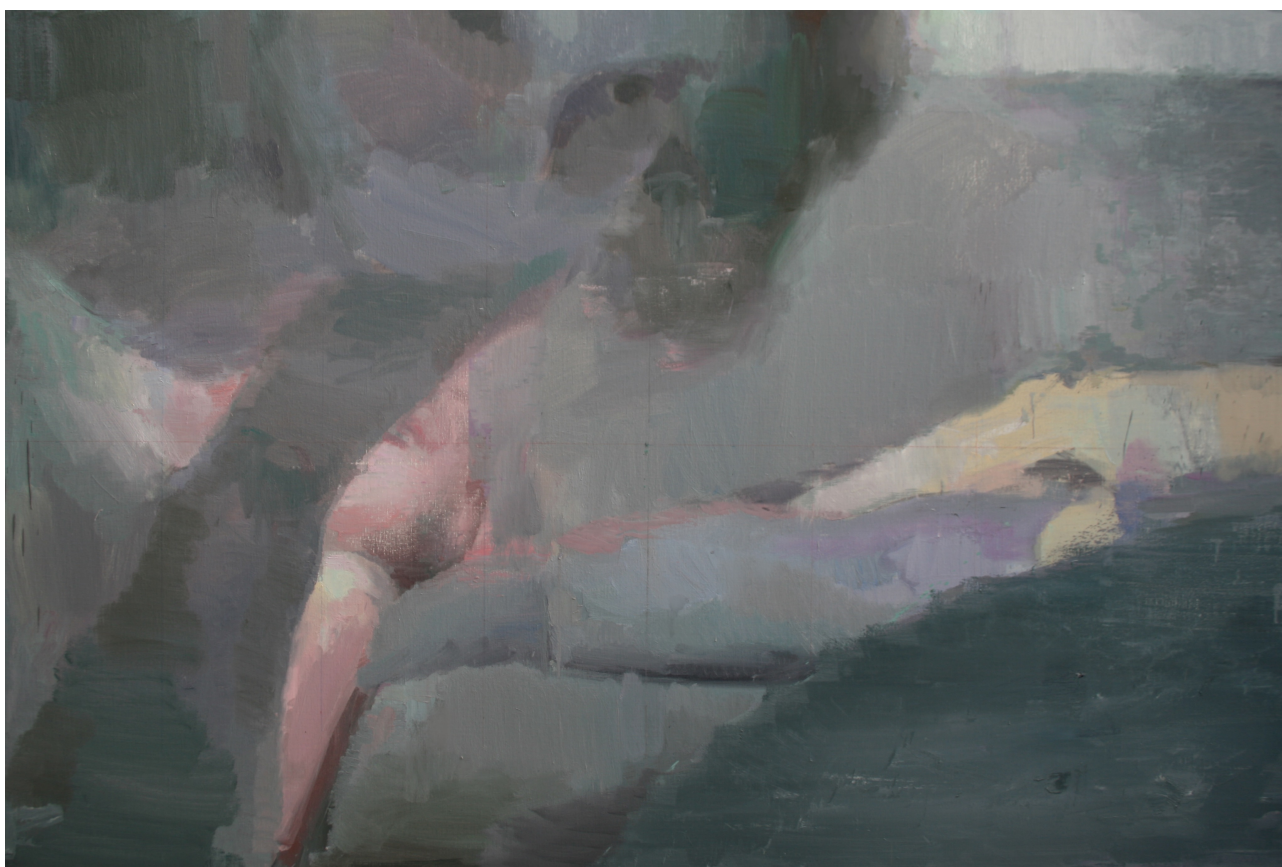


Sin título

10 x 12 cm

óleo sobre lienzo

2015



Sin título (en proceso)

160 x 195 cm

óleo sobre lienzo

2015